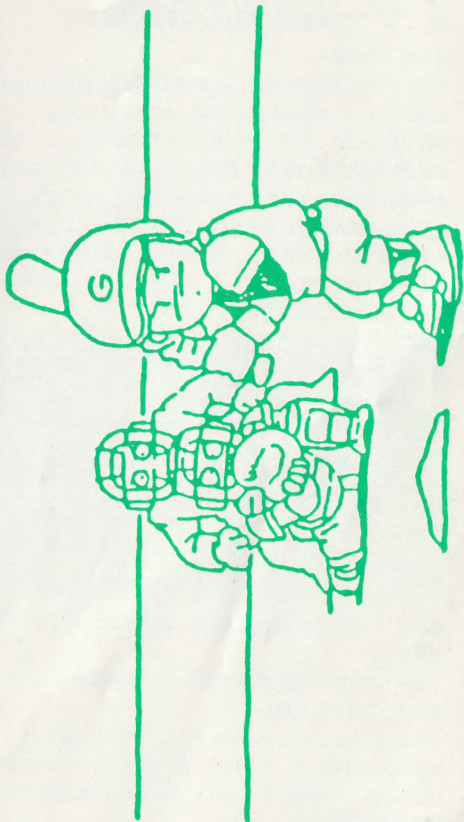
取扱説明書
タイトー・ファミリーコンピュータ・カセット
TFC-KHS-5500
究極
ハリキリスタジアム
キャッチ・ザ・ハート
TAITO

このたびはタイトーゲームカセット「究極ハリキリスタジアム」をお買上げいただきまして、誠にありがとうございました。
ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
このゲームに登場する球団名・選手名はいずれもフィクションであり、実在の球団・選手とは何ら関係ありませんので御了承下さい。

この取扱説明書のもうひとつの楽しい見方。

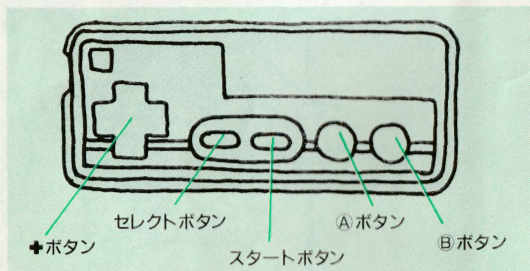
パラパラめくると
絵が動くよ!!

目次

G

1.ゲームを始める前に

■使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切った状態で行おう。
- 強いショックを与えたり、分解したりしないでね。
- 端子部にさわったり、水にぬらしたりは絶対にしないこと!
- 高温や湿気の多い場所で、使用したり保管したりするのは避けよう。
- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜くこと。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてね。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分~15分の小休止をしてね。

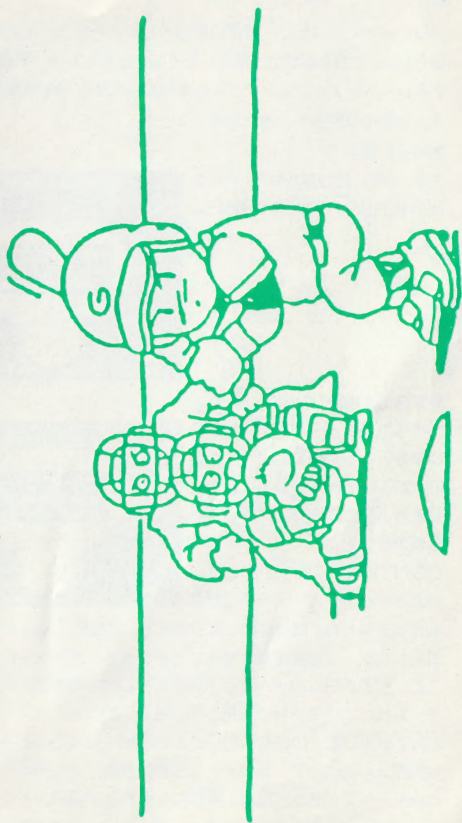
■コントローラの使い方

✚ボタン：選手の移動や塁の指定、ボールコントロールや交代選手の選択など。

スタートボタン：選択画面の移行やゲームのスタート、タイム宣告。

セレクトボタン：使用しない。

Aボタン：バッティング、ピッチング、送球や帰塁など。

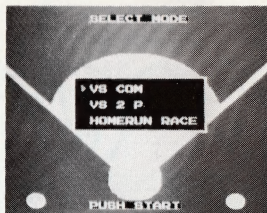
Bボタン：進塁やタッチプレイ、塁上のランナーを見る時など。

4つのボタンを駆使してゲームを進めなくちゃならない。守備も攻撃も君の反射神経次第だ。

2.ゲームのスタート

プレイ・ボールの前に、監督の君は、たくさんのことを決めなくちゃならない。今日の試合は、落としたくないと思ったら、慎重に考えて、ベスト・コンディションでゲームを始められるように準備しよう。

ここで君の采配がモノをいうぞ。

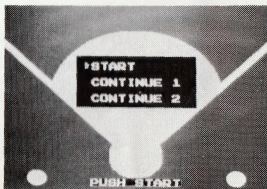
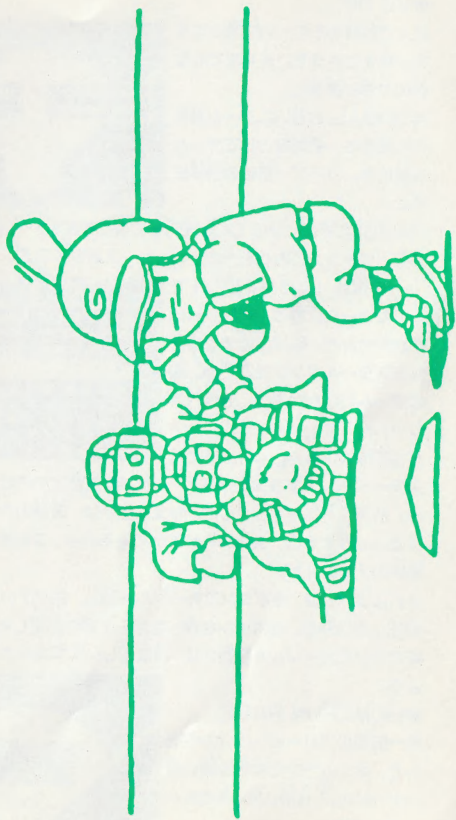
■モード選択

まず、VS COMかVS 2Pか HOMERUN RACEかを選ぼう。

●VS COM

相手はコンピュータ。中々手ごわいから、心して勝負しよう。

START:チームを選ぶことから始まる、第1段階のスタートだ。新監督の気分だね。

CONTINEU1：すでにセーブされているチーム・データで試合をするモードだ。試合に勝ったりすると、試合終了後にポイントが加算され、チーム力を成長させることができる。パスワードの入力によって、別のチームのデータと入れ替えることも可能だ。入れ込んだチームは、このモードで強化していきたいね。

CNTINEU2：CONTINEU1で得たチームポイントを自由に好きな選手にふりわけて、仮のチーム状態で試合ができるモード。ただ、このモードでの試合結果は、勝敗にかかわらず成長ポイントにはならない。オープン戦やオールスター・ゲームってとこかな。

●VS 2P

2人で対戦するモードだ。思わず本気で燃えちゃうぞ。あくまでも監督の力量が勝負だ。

NORMAL:お互いに、チーム選択から始めて、初対戦としてゲームを進める。シーズン初めの開幕試合だ。

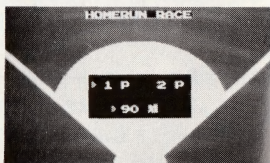
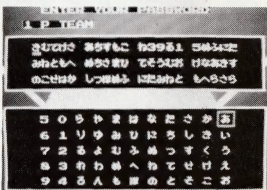
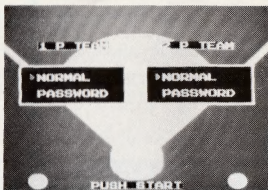
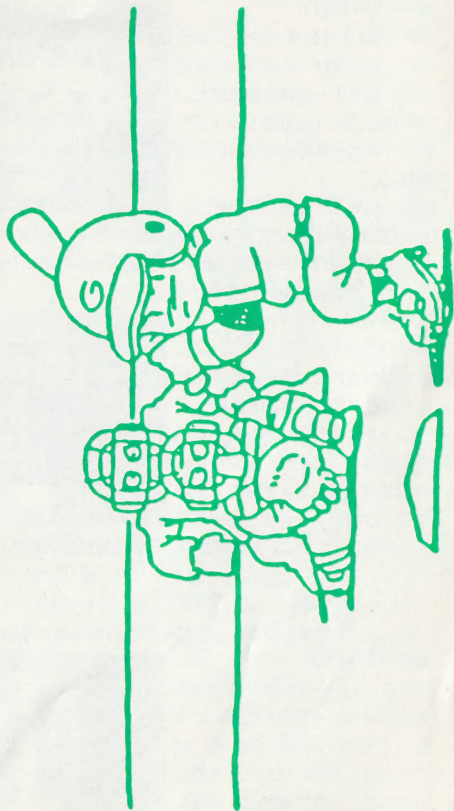
PASSWORD:VS COMモードで育ててきたチーム同志で対戦できる。ウーン、これこそペナント・レースのダイゴミ。

Ⅰ.1P側は、CONTINEU1で育てたチーム状態で、パスワードが表示されている。そのままでOKならスタートボタンを押そう。別のチームにしたい時は、そのパスワードを入力しよう。

Ⅱ.2P側は、書きとっておいたパスワードを入力すれば、そのチーム状態で試合にのぞむことができるぞ。パスワードさえちゃんとひかえておけば、友達のカセットに遠征することができる。長期ロードに出てみるのも、プロ根性を養うには絶好のチャンスだ。

※パスワードは、✚ボタンでカーソル移動し、Ⓐボタンで入力する。訂正したい時は、Ⓑボタンを押しながら上段の訂正したい文字の上に✚ボタンでカーソルを移動させ、再度正しい文字をⒶボタンで入力しよう。

●HOMERUN RACE

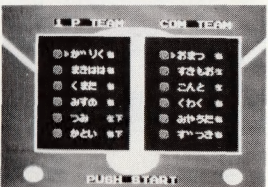
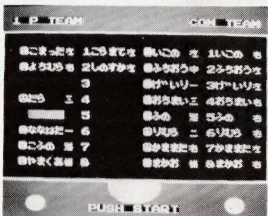
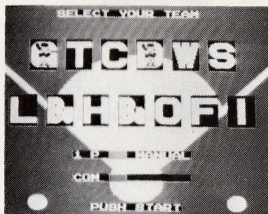
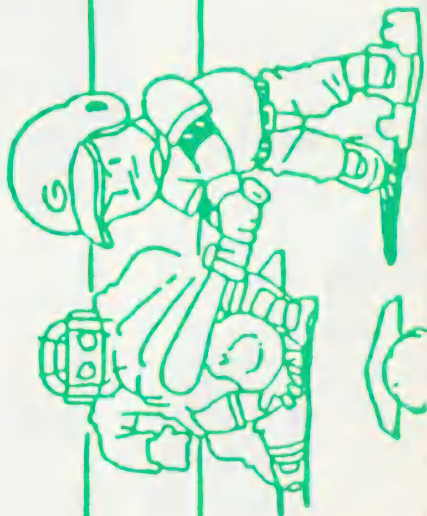
5～90本のフリー・バッティングをして、ホームランの本数を競い合うモードだ。1人用と2人用のモードがあるぞ。

■チームの選択

1P VS COM：✚ボタンで自分のチームを選び、Ⓐボタンで決定する。相手チームは自動決定だ。
1P VS 2P：Ⅰ、Ⅱのジョイパッドで、それぞれ好きなチームを選ぼう。
※チームを決めたら、MANUALかAUTOを選択して、野手の捕球操作のモードを決めよう。AUTOにすれば、捕球するまで自動的に野手がボールを追いかけてくれちゃうんだ。送球は、自分で操作してね。

■打順決定

選手のコンディションが、☺、😐、☹で表わされている。よく考えて1～8番までの打順を決めよう。ゼッコーチョー野郎ばかりじゃないから監督としても頭がイタイぜ。
✚ボタンで選んでⒶボタンで決定する。Ⓑボタンでもとにもどすことも可能だ。もとの打順の横には、守備位置が表示されている。一（ファースト）、二（セカンド）、三（サード）、遊（ショート）、左（レフト）、中（センター）、右（ライト）、捕（キャッチャー）。投（ピッチャー）は、いつも9番だよ。ちなみにDH制はないからあしからず。

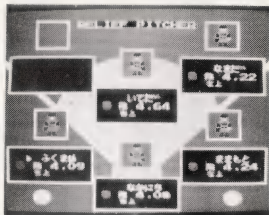
■先発投手決定

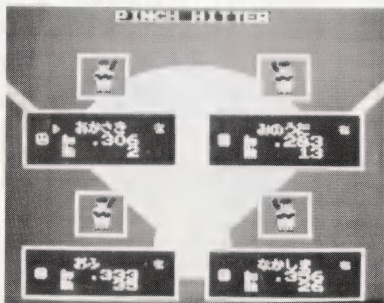
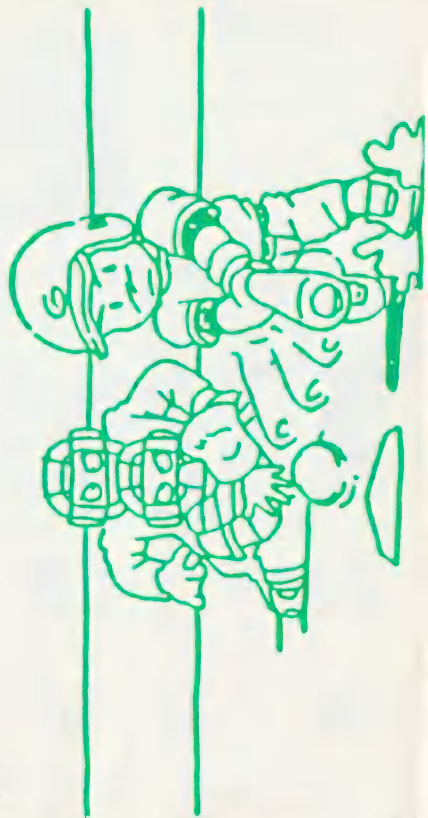
6人のピッチャーの中から先発投手を決めよう。✚ボタンで選んでスタートボタンで決定。㊔、㊎、㊍マークは、選手のスタミナを表わしている。一試合休めば、回復して㊔になるけど、ローテーション

はあまりくずさない方がイイネ。シーズンは長いぞ。

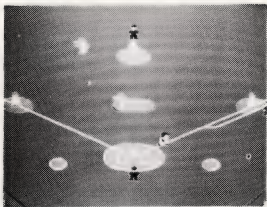
■選手交代

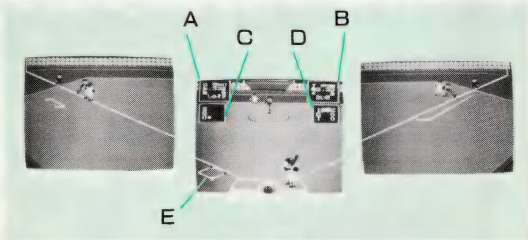
ピッチャーが投球モーションにはいる前にスタートボタンを押せば、タイムをかけることができる。

●リリーフ

タイムをかけて、守備側のコントローラのⒶボタンを押そう。リリーフ選択画面が出たら✚ボタンで選手を選んでⒶボタンで決定する。投手1人につき、最低1人の打者と対戦してからでないと、リリーフは出せないから注意しよう。

●ピンチヒッター

タイムをかけて、攻撃側のⒶボタンを押すと代打選択画面になるぞ。✚ボタンで選んでⒶボタンで決定しよう。ピッチャーに代打を出すと、次の守備についた時、自動的にリリーフ選択画面になる。ピッチャーを6人全員登板させた後では、ピッチャーのところに代打を出すことはできないからそのつもりで。

3.画面構成

通常の画面の他に、よりリアルなゲームを楽しめるように2種類の画面がある。

■バッター視点画面

VS COMモードのプレイヤー攻撃時と、2P対戦の時の画面はこれだ。

A：チーム名・打順
打率
ホームラン数
打者名

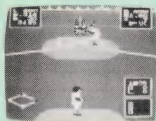
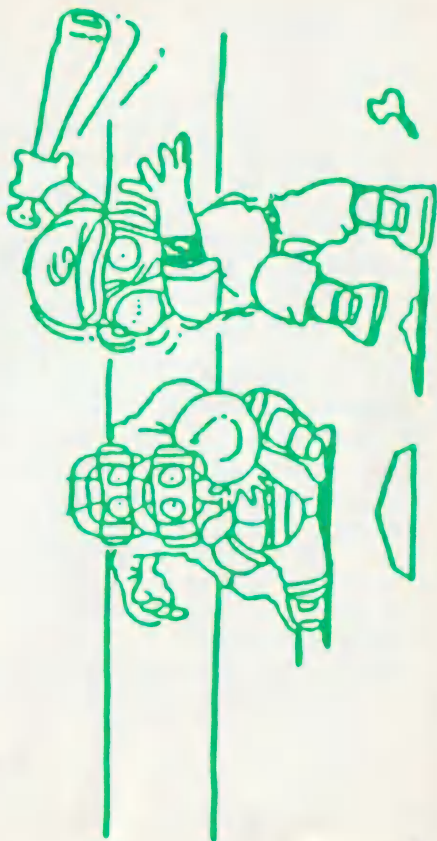
B：チーム名
防御率
投球数
投手名

C：ストライクカウント
ボールカウント
アウトカウント

D：イニング
先攻チーム・得点
後攻チーム・得点

E：ランナーのいる塁は、黒いマークで表わされる。盗塁するとそれが点滅する。

■ピッチャー視点画面

VS COMモードでプレイヤーが守備の時の画面だ。牽制した時のスクロールがリアルで気持ちいいぞ。
※牽制は、ランナーのいる塁しかできない。

4.攻撃方法

■バッティング

✚ボタンでバッターの位置を決め、Ⓐボタンでバットを振る。✚ボタンの上を押しながらⒶボタンでアッパー、下を押しながらでダウンスイングになるぞ。スイングの途中でⒶボタンを離せば、バントになるんだ。

■進塁

ランナーを進塁させる時は、✚ボタンで塁を指定して、Ⓑボタンでスタートさせよう。ゲームの進行によって、いろいろ使いわけよう。

●盗塁はピッチャーがモーションにはいってから進塁の操作をする。

セカンド
サード
ファースト
ホーム

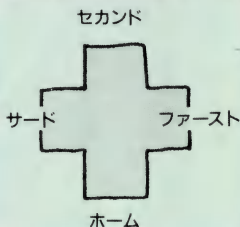
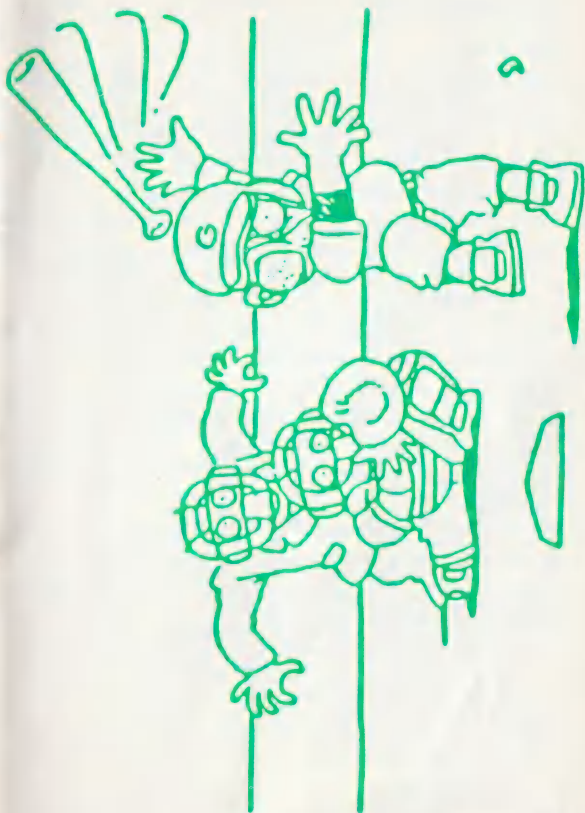
■帰塁

ランナーは、バッターがボールを打った瞬間、次の塁へ走り始める。帰塁させたい時は、✚ボタンで戻りたい塁を指定して、Ⓐボタンでスタート。一旦、次の塁を踏んでしまうと、もう戻れないから注意しよう。

■リード

ランナーを自由にリードさせることができるぞ。進みたい塁の✚ボタンとⒷボタンを一緒に押すと、4段階のリードがとれる。足に自信のあるランナーだったら、大きなリードをとりたいね。

■一斉帰塁とリードの解除

複数のランナーを一斉に帰塁させたい時は、ⒶⒷボタンを同時に押そう。これでリード解除もできる。

5.守備方法

■ピッチング

ボタン操作で、バリエーションのある投球ができる。✚ボタンでマウンド上の位置を決めⒶボタンで投球開始だ。

スピード：✚ボタンの上を押しながらⒶボタンを押すとスローボール、下を押しながらⒶボタンを押すとスピードボールを投げられる。Ⓐボタンだけだとそのピッチャーのノーマルスピードだ。

フォーク：✚ボタンの上を押しっぱなしにして投げると、ピッチャーの個性とスタミナによってフォークを投げられる。

カーブ／シュート：ボールが手から離れたら✚ボタンの左右を押そう。ピッチャーの実力に応じて変化するぞ。SFFボールだって夢じゃない。

魔球：ピッチャーが成長してゆくと、スローボールやスピードボールが、分裂魔球やファイヤーボールになる。これも実力次第だからピッチャーの育てがいがあるってもんだぜ。

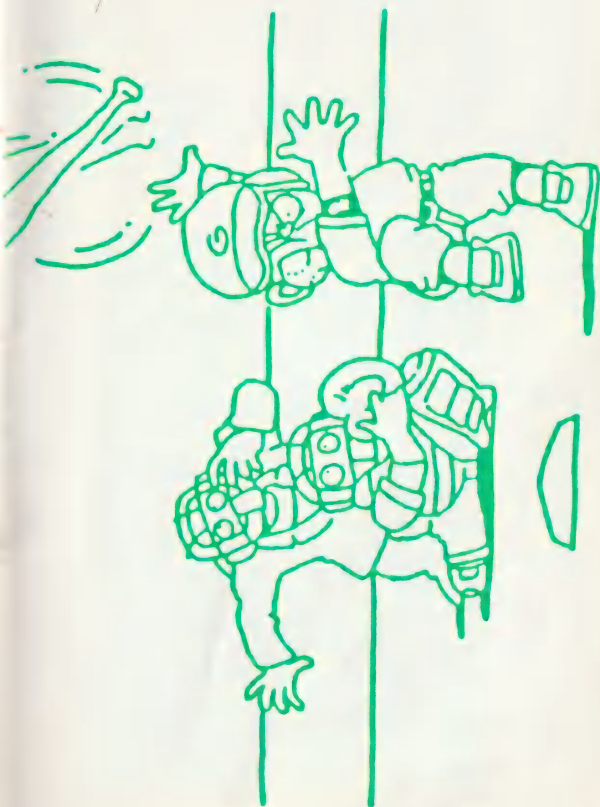
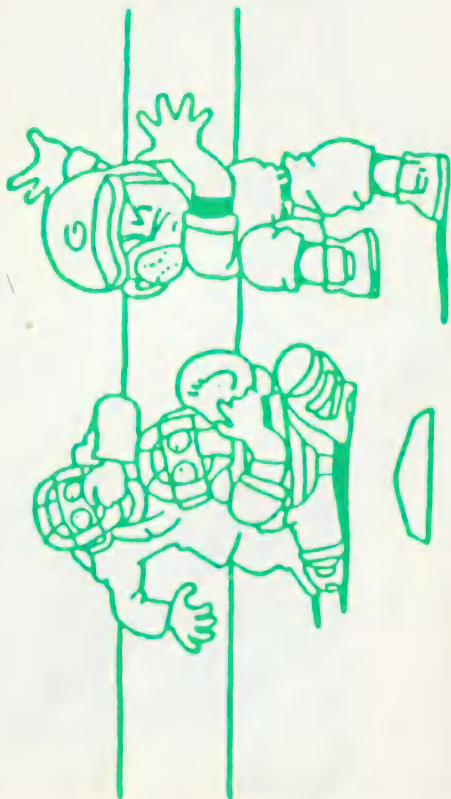
牽制球：ピッチャーがランナーのリードを見たい時は、✚ボタンで塁を指定してⒷボタンを押そう。画面がスクロールして、ランナーが見える。その時にⒶボタンを押せば、牽制球が投げられるんだ。タイミングが要求されそうだ。

ドンマイコマンド：守備の時、Ⓑボタンを3回押すと、キャッチャーがピッチャーに走り寄って元気づける。これでピッチャーの疲労を少しは回復させられるけれど、1試合で1回限りのワザだから、使いどきが大切だ。完投、完封を狙おう。

ファインプレー：打球が野手の近くに飛んだ時、Ⓑボタンを押す。タイミングが合えば、ファインプレーな守備をしてくれる。（AUTOならばコンピューターがしてくれるぞ！）

■守備

バッティングが絶不調ならば、フィールディングでカバーだ。堅い守りは勝利への第一歩。

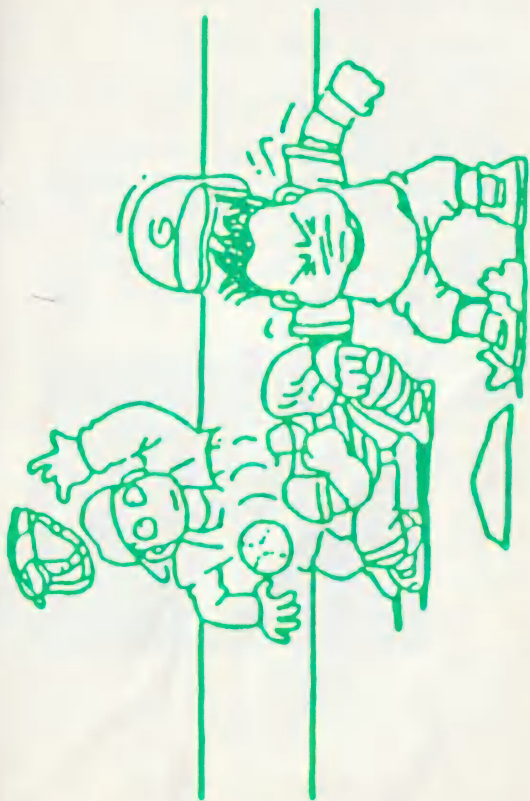
捕球：MANUALモードの時は、✚ボタンで野手を移動させよう。ベ

ースカバーにはいった野手は動かせないので注意。
送球：✚ボタンで塁を指定してからⒶボタンでスローイングさせる。塁指定がない時は、ファーストへ投げてしまうぞ。フィルダースチョイスに気をつけよう。
塁タッチ：ボールを持った野手は、✚ボタンで塁を指定してⒷボタンを押せば、そのベースに向かって走り出す。状況判断も君のカンがたよりだ。

6.選手強化システム

VS COMモードで試合に勝てば勝つほど、試合終了後に成長ポイントが与えられる。このポイントをチーム内の各選手にふりわけて、パワーアップさせよう。ワンマンチームにするのも、トータル力を養うのも君の好みだ。

●項目

野手┬投力…送球のスピードアップ。
　　├打力…打撃力のパワーアップ。
　　└走力…走る速さのスピードアップ。

投手┬変化…変化球を投げる時の変化率の増加。
　　├速力…投球のスピードアップ。
　　└体力…スタミナが持続するようになる。

試合終了時の画面だ。1試合につき1人1ポイントづつ加算することができる。さあ、だれを強化すべきか？✚ボタンで選手と項目を選んでⒶボタンで決定しよう。Ⓑボタンでキャンセルも可能だ。

7.ゲーム終了

最後の画面がこれだ。今日のゲーム結果を明日につなげるかどうかは君次第だ。

SAVE：その試合で得たポイント、対戦成績、打順などの結果を保存することができる。

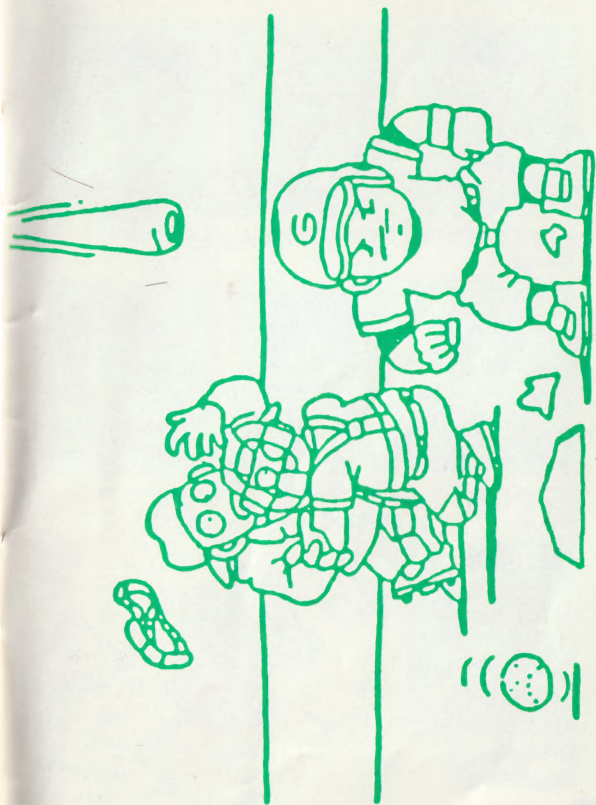
PASSWORD：自動的にSAVEした上で、その時点のチーム状態がパスワードとして出力される。別のカセットへ遠征する時や、別のチームを途中から育てたい時は、このパスワードをしっかりメモしておこう。

END：SAVEされず、その試合のデータは記憶されない。

※パスワードには、打順や対戦成績、投手のスタミナ消費のデータは含まれないよ。

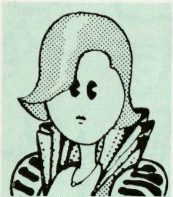
〈注意〉

パスワード、セーブはセレクトの後スタートボタンを押さないと実行されません。

パスワードメモ

あとがき

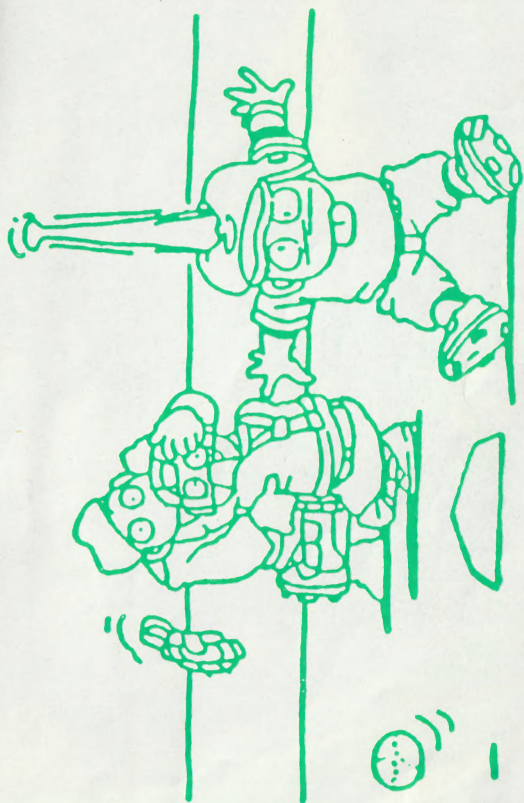
いつまでもスマートな
栗村さん

正義のプログラマー
ワッキー

最強のゲーマー
打谷さん

サウンドギャル
おっくん

究極ドット絵師
マイケル足立

ハリキリデザイナー
のるぴー

開発の達人
だるまの石やん

熱闘!!
奮闘!!
乱闘!!
TONG KING SHOW
TAITO
第一
株式会社タイトー
本社/〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。